

Geländespiel – „Jäger des Lichtes“

Spiel für die dunkle Jahreszeit

Material

- 4 Kartensets (z.B. Uno-Karten)
- Wäscheklammern
- Knicklichter (gibt's z.B. bei Saturn, im Angelshop, auf knix.com)
- Absperrband (optimal: fluorszierend)
- Farbige Markierungen für die Gruppenlager (idealerweise gleiche Farben wie Karten)

Spielfeld

Ein ca. 500m² (bei großen Gruppen bis 30 Teilnehmern) großes Wald- oder Heidestück mit möglichst vielen Versteckmöglichkeiten, aber auch Trampelpfaden und Wanderwegen, auf denen gelaufen werden kann.

Vorbereitung

- Die Knicklichter werden gleichmäßig im gesamten Gelände platziert
- Die Karten farblich und paarweise sortieren
- Markierung des Spielfeldes mit Absperrband
- Markierung der Gruppenlager

Ablauf des Spieles

Das Spiel eignet sich für 2-4 Gruppen. Jede Gruppe bekommt eine Farbe (Rot, Gelb, Blau, Grün).

Jeder Teilnehmer bekommt zwei Wäscheklammern, mit denen er sich auf der Brust und auf dem Rücken jeweils ein Kartenpaar befestigt. So ausgerüstet darf er sein Lager verlassen, Knicklichter sammeln und sie zurück ins Lager bringen.

Sobald ein Spieler aus einer anderen Gruppe seinen Kartenwert identifiziert und ihm diesen sagt, muss er seine Karten und seine gesammelten Knicklichter übergeben. Nun muss er ins Lager zurück und sich neu ausstaffieren.

Ziel des Spieles

Ziel ist es möglichst viele Lichter zu sammeln.

Job der Mitarbeiter während des Spieles

- In jedem Lager ist ein Mitarbeiter, der die Karten ausgibt sowie die erbeuteten Karten und Lichter sammelt. Die erbeuteten Karten werden nach Farben gesammelt und die Paare mit Hilfe einer Strichliste gezählt.
- Auf dem Spielfeld sind zwei Mitarbeiter, die entweder neue Lichter ausbringen oder gesammelte Karten wieder zurück ins ursprüngliche Lager bringen.
- Jeder Mitarbeiter wird den Satz hören: „Aber die anderen schummeln!!!“ Z.B. einer gibt nicht alle Knicklichter ab, wenn seine Karte erkannt wurde. Eine erprobte Antwort als Mitarbeiter ist: „Gut, dass du es sagst, wir werden es bei der Auswertung berücksichtigen.“ Da wahrscheinlich jede Gruppe unter dem Vorwurf des Betrugers steht, nivelliert sich das ganze bei der Auswertung.

Ende des Spieles

Grundsätzlich kann das Spiel solange gespielt werden, wie es Knicklichter zum Verteilen gibt. Sinnvoll wäre vielleicht eine Stunde bis eineinhalb Stunden.

Grundlagen von Geländespielen

Viele Geländespiele bauen auf dem Schmugglerspiel (Transportiere Gegenstand von Punkt A nach Punkt B ohne erwischt zu werden) oder der Schatzverteidigung (Jede Gruppe hat ein Lager mit einem Schatz, den sie gegen Angreifer verteidigt) auf.

Das vorliegende Spiel ist eine Schmugglervariante, könnte aber ohne Probleme mit der Schatzverteidigung erweitert werden:

In jedem Lager gibt es einen markierten Baum. Sobald jemand aus einer gegnerischen Mannschaft diesen Baum berührt, ohne dass sein Kartenwert erkannt wurde, bekommt er vom Lagermitarbeiter 5 Knicklichter und darf unbehelligt das Lager verlassen.

Mit diesen Grundvarianten kann man für jedes Thema ein Geländespiel entwerfen.

Wichtig beim Entwerfen von Geländespielen sind zwei Punkte:

- Die Teilnehmer wollen einen guten Grund um durch den Wald zu rennen
- Die Regeln müssen leicht verständlich sein

Michael Soldner, EC-Referent